

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Khuntari, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek Dan Grab Dengan Pendekatan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, hlm. 275, Apr 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i1.4499.
- [2] F. Syahbana, “Opini: Apakah Super App Anda Sudah Super Aman?,” 25 Juli 2019. Diakses: 5 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.liputan6.com/tekn/read/4020797/opini-apakah-super-app-anda-sudah-super-aman>
- [3] A. Ahdiat, “Gojek Vs Grab, Mana Yang Konsumennya Lebih Banyak?,” 8 Desember 2022. Diakses: 21 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/12/08/gojek-vs-grab-mana-yang-konsumennya-lebih-banyak>
- [4] “Layanan Grab.” Diakses: 5 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.grab.com/id/>
- [5] K. Tortermvasana, “Grab Unit Upbeat On Potential For Growth,” 10 Maret 2023. Diakses: 5 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.bangkokpost.com/business/general/2524444/grab-unit-upbeat-on-potential-for-growth>
- [6] “About Gojek.” Diakses: 5 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.gojek.com/en-id/about/>
- [7] “Google Play Travel & Local Top Charts.” Diakses: 5 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://play.google.com/store/apps>
- [8] “App Store Travel Top Charts.” Diakses: 5 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.apple.com/id/app-store/>
- [9] D. Setyowati, “Startup SuperApp Di Indonesia Makin Semarak Saat Pandemi Corona,” 22 Maret 2021. Diakses: 5 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/60588e7038212/startup-superapp-di-indonesia-makin-semarak-saat-pandemi-corona>
- [10] Angela, F. Halim, dan C. Sylvia, “Pengukuran Pengalaman Pengguna Aplikasi Platform Pembelajaran Dan Konferensi Video Menggunakan Framework UEQ+,” *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 2, hlm. 1238–1247, Apr 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3878.
- [11] H. B. Santoso, M. Schrepp, L. M. Hasani, R. Fitriansyah, dan A. Setyanto, “The Use Of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) For Cross-Cultural UX Research: Evaluating Zoom And Learn Quran Tajwid As Online Learning Tools,” *Heliyon*, vol. 8, no. 11, hlm. 2405, Nov 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e11748.

- [12] B. Setiaji, M. Hayaty, A. Setyanto, Krisnawati, dan H. B. Santoso, "Assessing User Experience Of A Secure Mobile Exam Application Using UEQ+," dalam *2020 3rd International Conference on Information and Communications Technology, ICOIACT 2020*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., Nov 2020, hlm. 246–251. doi: 10.1109/ICOIACT50329.2020.9332091.
- [13] F. Aulia, D. Kusumaningtyas, dan R. Sardanto, "Perancangan User Experience Aplikasi Petlyfe Menggunakan Metode Design Thinking," dalam *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UNP Kediri*, Kediri, Sep 2022, hlm. 944.
- [14] M. Schrepp dan J. Thomaschewski, "UEQ + A Modular Extension Of The User Experience Questionnaire." Diakses: 11 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ueqplus.ueq-research.org/>
- [15] Thomaschewski Jorg dan Schrepp Martin, "Handbook For The Modular Extension Of The User Experience Questionnaire," 2023. [Daring]. Tersedia pada: www.ueq-online.org
- [16] P. Setiawan, "Pengertian Interaksi Manusia Komputer Terlengkap." Diakses: 11 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.gurupendidikan.co.id/interaksi-manusia-komputer/>
- [17] M. A. Kosim, S. R. Aji, dan M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Peduli Lindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, hlm. 1–7, Agu 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.
- [18] Wisnu, "User Experience (UX): Pengertian, Contoh, Tujuan, Cara Kerja, Hingga Manfaatnya." Diakses: 7 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://myrobin.id/untuk-bisnis/user-experience/>
- [19] GreatNusa, "Apa Itu UI Dan UX Dan Komponen Serta Perannya Dalam Bisnis," 18 Februari 2023. Diakses: 7 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://greatnusa.com/artikel/apa-itu-ui-dan-ux/>
- [20] D. Arradian, "Mengenal Arti Dan Definisi Dari Super App," 23 November 2022. Diakses: 11 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://tekno.sindonews.com/read/949223/207/mengenal-arti-dan-definisi-dari-super-app-1669169498>
- [21] D. Angelia, "7 Super App Terbaik Di Asia Tenggara 2022," 28 April 2022. Diakses: 7 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://goodstats.id/article/7-super-app-terbaik-di-asia-tenggara-2022-VJLVO>
- [22] D. Syamsuar, "Mengenal Super Apps." Diakses: 11 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://sis.binus.ac.id/2023/06/05/mengenal-superapps/>
- [23] A. Yesidora, "Transformasi Grab, Dari Tugas Kuliah Anthony Tan Menjadi Decacorn," 1 Desember 2021. Diakses: 17 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonopedia/61a624082c657/transformasi-grab-dari-tugas-kuliah-anthony-tan-menjadi-decacorn?page=all>

- [24] Kumparan, "Tokoh Pendiri Gojek Dan Perjalanan Karirnya," 8 Agustus 2022. Diakses: 17 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://kumparan.com/berita-terkini/tokoh-pendiri-gojek-dan-perjalanan-karirnya-1ycbgeeKzsc/full>
- [25] D. Firmansyah dan Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, vol. 1, no. 2, hlm. 88–92, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.
- [26] S. Riyanto dan A. A. Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [27] LP2M, "Apa Itu Margin Error, Pengertian, Perhitungan Dengan Contoh." Diakses: 14 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://lp2m.uma.ac.id/2022/01/27/apa-itu-margin-error-pengertian-perhitungan-dengan-contoh/>
- [28] G. Aditama, B. Soedijono, dan A. H. Muhammad, "Pengukuran User Experience Penggunaan Krappyak-U Menggunakan Framework User Experience Questionnaire Plus," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 2, hlm. 1284–1290, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6725.
- [29] D. Arisandy, Riche, J. E. Shinta, dan C. Kalyana, "Pengukuran Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Whatsapp Dan Telegram Dengan Metode UEQ+ Pada Mahasiswa Universitas Mikroskil," *Jurnal SIFO Mikroskil*, vol. 23, no. 2, hlm. 135–146, 2022.
- [30] Z. Salsabila, F. Halim, A. Febryan First Putra Lumban Gaol, dan A. Alfredo Hutauruk, "Penggunaan User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) Untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi MyPertamina," *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, no. 4, hlm. 1856–1867, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i4.13052.
- [31] Salsabila, "Catat! 4 Perbedaan Data Sekunder & Data Primer Dalam Analisis Data." Diakses: 12 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://dqlab.id/catat!-4-perbedaan-data-sekunder-and-data-primer-dalam-analisis-data>
- [32] I. Fikriansyah, "Kuesioner Adalah Metode Pengumpulan Data, Ketahui Jenis dan Contohnya," Bali, 21 Februari 2023. Diakses: 12 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6580991/kuesioner-adalah-metode-pengumpulan-data-ketahui-jenis-dan-contohnya>